



Le vivant comme condition de l'acte vidéoludique

Martine Robert

► To cite this version:

| Martine Robert. Le vivant comme condition de l'acte vidéoludique. 2011. hal-00630411

HAL Id: hal-00630411

<https://hal.science/hal-00630411>

Preprint submitted on 10 Oct 2011

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le vivant comme condition de l'acte vidéoludique

Résumé

Nous nous attachons à mettre en évidence l'importance de la notion de vivant pour comprendre quelle est la nature de l'acte vidéoludique. Le jeu trouve son sens dans la possibilité qu'il offre à l'individu de faire l'expérience de lui-même comme vivant. Non seulement le jeu vidéo, en tant que jeu, relève de cette démarche, mais le phénomène de l'immersion, qui lui est spécifique, doit lui aussi être compris comme une forme d'exploration des possibilités de la vie.

Dans l'entretien¹ mis en ligne qui précède la parution de son livre *Philosophie des jeux vidéo*, Mathieu Triclot fait état de sa perplexité et de la difficulté qu'il y a, selon lui, à faire porter une étude savante sur le jeu, et plus spécifiquement sur le jeu vidéo. Ce faisant, il dresse un parallèle entre cette difficulté et celle à laquelle Canguilhem se trouve confronté, dans *Le normal et le pathologique*, à propos de l'objectivité des sciences du vivant. Élaborer une théorie objective du vivant consiste à reconduire celui-ci à ce qui, en lui, est de l'ordre de processus objectifs. L'organisme est connu dans ses structures, telles que les révèle l'anatomie, et ses capacités fonctionnelles, qu'étudie la physiologie, par lesquelles il se distingue de la simple matière. Ces capacités sont susceptibles d'être mesurées : les rythmes, la température, ou encore les taux de telle substance nécessaire au bon fonctionnement du corps peuvent ainsi être déterminés. Les mouvements internes sont ramenés à des données chiffrées telles que le volume respiratoire, la fréquence des inspirations qui est quantifiée à la minute, etc. Cette approche objectivante délivre une connaissance qui ne saurait, comme le fait apparaître Canguilhem, être une véritable intelligence du vivant.

En effet, il s'agit, dans cette démarche, de décrire la manière dont le vivant est constitué. Un savoir positif trouve ici à se développer. Mais, par là, est méconnu ce qui est pourtant fondamental si l'on s'efforce de penser ce qui fait la spécificité du vivant. Celui-ci n'est pas d'abord ce qui *est constitué* de telle ou telle manière, il est, en premier lieu, ce qui *se constitue de lui-même*. En ce sens, le vivant est toujours déjà en excès par rapport à lui-même ; il n'est pas réductible à l'adéquation réalisée, en chacune de ses parties, d'une forme et d'une fonction. Parce que le vivant ne saurait se comprendre sans la plasticité qui lui est propre, l'approche objectivante est inadéquate pour en saisir la nature.

1 Voir l'intervention lors de la séance « jeu vidéo et théorie » dans le cadre du séminaire du laboratoire *Jeux vidéos, pratiques, contenus, discours*. Cette séance s'est tenue le 14 novembre 2009, à l'ENS LSH. Elle est disponible en ligne : http://jeuxvideo.ens-lyon.fr/71261671/0/fiche__pagelibre/&RH=1278583337187

M. Triclot se heurte, comme il le dit dans l'entretien que nous avons évoqué, à une difficulté du même ordre à propos du jeu vidéo. L'approche objectivante est ici représentée par les tenants des *games studies*. Celles-ci, malgré la diversité qui les caractérise, s'attachent toutes à décrire des dispositifs de jeux. Elles délivrent bien un savoir positif, mais elles manquent le jeu lui-même, entendu comme acte. Car ce que c'est que jouer ne peut se comprendre à partir de ce qui se trouve à l'écran, ni derrière l'écran, dans le programme. De même, comme le disait Henriot, l'acte de jouer ne saurait être saisi à travers un corps de règles, un déguisement, ou encore une balle. C'est pourquoi Triclot affirme que le savoir délivré par les *games studies*, ne permet pas plus d'appréhender le jeu, que la physiologie de Claude Bernard ne permet de cerner ce qu'est le vivant, ce que faisait apparaître Canguilhem. Les *game studies* envisagent le jeu vidéo comme «un système formel fondé sur des règles», ce qui consiste bien en un sens à prendre le jeu lui-même en vue ; mais c'est en même temps une manière d'essayer de « le maintenir à distance, de le définir comme un objet indépendamment des actes du joueur ». Il s'agit ainsi, avec les *games studies* de l'interface, du graphisme, des règles ou encore de la narration, toutes sortes d'aspects décisifs dans la réflexion menée sur la réalisation des jeux, dont ces études constituent le pan théorique. Mais il n'est pas question de l'acte de jouer. Le jeu est décrit, analysé, démonté dans ses rouages ; les ressorts psychologiques sur lesquels il repose sont dévoilés : il semble qu'il soit par là connu. Mais ce n'est jamais là que «le jeu sans le joueur, le jeu sans le jouer»². Le jeu entendu comme expérience, dont l'oubli interdit de saisir ce qui est au principe même du jeu, est entièrement méconnu dans cette approche. La difficulté réside dans l'impossibilité d'objectiver l'expérience du jeu ; le jeu ne peut être objectivé dans ce qui lui donne vie. C'est précisément parce que l'acte vidéoludique est d'abord et avant tout une expérience vécue, que la tentative pour le connaître se heurte au même ordre de difficultés que celles qui caractérisent la connaissance de la vie.

Considérant que le caractère opératoire de l'analogie dont se sert M. Triclot pour évoquer les difficultés qu'il rencontre pour penser la nature du jeu vidéo, entendu comme acte, n'est pas accidentel, nous faisons ici l'hypothèse que l'acte ludique est un acte qu'il appartient au vivant, en tant que tel, d'accomplir. La pratique vidéoludique étant un acte ludique parmi d'autres, il en résulterait qu'il ne serait possible d'en saisir la nature qu'à partir des traits propres à la vitalité du vivant. Nous nous attacherons ici à montrer que le jeu en général doit être pensé comme une forme de vie. Nous tenterons, enfin, de montrer qu'il est possible

2 Triclot, *Philosophie des jeux vidéos*, Paris, Editions La découverte, collection « zone », 2011, p 19.

d'éclairer, à la lumière de cette compréhension renouvelée du jeu, certains aspects spécifiques au jeu vidéo.

I Mon semblable, le joueur

Soutenir que l'acte ludique est un acte qu'il appartient au vivant, en tant que tel, d'accomplir, suppose d'affronter deux difficultés. Tout d'abord, cela suppose d'admettre que l'homme n'a pas l'exclusivité de la pratique ludique. Il ne serait pas le seul à jouer. D'autres êtres vivants seraient ainsi, au même titre que l'homme, susceptibles de jouer. Mais il est impossible d'accorder ce point sans affronter la question qu'il soulève immédiatement. On ne saurait, en effet, affirmer de tout être vivant qu'il est susceptible de jouer. L'amibe, la fourmi ou encore la plante ne semblent pas susceptible de jouer. Dès lors, il n'est possible d'affirmer que le vivant, en tant que tel, joue, que si l'on est capable de cerner sous quelles conditions.

Il est parfois difficile de distinguer un acte ludique d'un acte qui ne l'est pas. Le joueur professionnel ne joue pas quand il joue. Mais il peut aussi jouer en se consacrant à l'activité même qui est pour lui un métier. Triclot³ évoque l'exemple de « professionnels » des jeux de rôle en ligne, qui sont payés, en Chine, pour faire progresser les personnages de ceux qui les rémunèrent. De manière très frappante, ceux-ci affirment pouvoir, jouer, le soir, précisément au jeu sur lequel ils ont passé leur journée de travail : « Parfois lorsque nous avons fini le travail du jour, nous voulons aussi profiter un peu du jeu. »⁴ Par ailleurs, et plus largement, toute activité peut être envisagée comme un jeu : le commercial dont le métier est d'emporter de nouveaux marchés en Asie peut très bien faire de cette activité un jeu ; le partenaire d'une relation amoureuse peut ne voir dans cette relation qu'un jeu. Il semble ainsi que tout engagement humain, de quelque nature qu'il soit, puisse, toujours, devenir un jeu.

Henriot affronte la question de savoir ce qui fait d'une pratique un jeu, et devant les difficultés qu'elle soulève, il en vient à affirmer que : « l'intention même de faire qu'il y ait jeu [...] est première par rapport au jeu constitué. Elle n'en résulte pas, elle l'instaure. »⁵ Autrement dit la tournure d'esprit de celui qui se consacre à telle ou telle activité fait le jeu, et ceci quelle que soit l'activité à laquelle il se livre : « Avant d'être conduite, le jeu est

3 *Op. cit.*, p. 48-49.

4 *Ibid.* Les interviews des joueurs professionnels se trouvent en ligne : www.chinesegoldfarmers.com

5 Henriot, *Le jeu*, Paris, Edition PUF, 1969, p. 80.

conscience. Et c'est parce qu'elle s'épuise à vouloir capter sur les visages ou deviner à travers les gestes les signes de cette conscience que la psychologie objective du comportement ludique se révèle en fin de compte nécessairement vouée à l'échec. »⁶ Henriot fait de la conscience de jouer et, partant, de la conscience ce qui est au principe du jeu. Comme celle-ci ne saurait se manifester de manière strictement objective, la distinction entre ce qui est du jeu et ce qui n'en est pas repose sur la reconnaissance du jeu comme tel par celui qui sait, pour l'avoir lui-même expérimenté, ce que c'est que jouer : « l'interprétation du phénomène ludique se fonde sur l'idée d'une compréhension immédiate du sens de la conduite de l'autre par un être capable de se conduire de manière identique. Il y a là une évidence. »⁷

Accorder ce dernier point n'implique pas de souscrire à la thèse d'Henriot selon laquelle cette reconnaissance, qui est en premier lieu, selon lui, reconnaissance d'une autre conscience, a comme fondement une commune humanité : « Cette évidence repose sur l'intuition ou plus exactement le postulat d'une sorte de consubstantialité des êtres humains au sein de l'espèce humaine : l'autre est mon semblable. Je comprends ce qu'il fait dans la mesure où, par la pensée, je m'identifie à lui et ressaisis du dedans le sens de sa conduite. »⁸ Je reconnais celui qui joue parce que je suis comme lui capable de jouer, soit. Par ailleurs, je reconnais autrui comme un *alter ego*, comme un autre homme, parce qu'il manifeste des capacités dont je fais, en moi-même, l'expérience. Mais cela n'implique pas qu'il s'impose d'en conclure, comme le fait Henriot, que la reconnaissance du jeu dans le comportement d'autrui soit dérivée de la reconnaissance d'un autre homme. Ce n'est que parce que l'on postule que le jeu a pour fondement la conscience et qu'il est, à ce titre et de manière exclusive, une des facultés humaines que l'on peut dire que la reconnaissance du jeu dans l'attitude d'autrui repose sur la reconnaissance d'un autre homme, sur le fond de ce que Henriot nomme la « consubstantialité des êtres humains au sein de l'espèce humaine »⁹. Lorsque j'affirme d'un homme qu'il est malade, je parle d'un état que je connais pour l'avoir déjà expérimenté, mais cette reconnaissance n'a pas pour fondement le sentiment d'une commune humanité, puisque je peux tout aussi bien dire d'un animal, ou encore d'une plante, qu'ils sont malades. Il n'y a pas ici simplement connaissance, mais bien reconnaissance car la maladie n'est pas d'abord définie par des données objectives. Est malade l'individu qui fait l'épreuve d'une contrariété dans l'exercice de ses fonctions habituelles. Mais ce sentiment intime donne lieu,

6 *Ibid.*

7 *Ibid.*, p. 81.

8 *Ibid.*, p. 81.

9 *Ibid.*

paradoxalement, à des appréciations portants sur d'autres organismes. On dira d'un arbre, d'un oiseau, qu'ils sont malades en raison de leur allure, en y décelant un empêchement dans le rapport qu'ils entretiennent avec leur environnement. Ainsi, le fait de reconnaître, chez autrui, une disposition ou encore une attitude, par exemple une attitude de repos, dont on a soi-même déjà fait l'épreuve ne constitue pas un argument légitime pour affirmer que cette disposition ou cette attitude sont exclusivement humaines. La reconnaissance dont l'attitude ludique fait l'objet n'interdit en ce sens pas d'envisager qu'il puisse exister un jeu animal. Cette position est d'ailleurs conforme à la conscience commune.

Le jeu des animaux est communément envisagé de deux manières distinctes, dont Karl Groos montre dans *Le jeu des animaux*¹⁰, qu'elles sont contradictoires. La première manière de comprendre l'attitude ludique de l'animal consiste à dire, qu'elle procède d'un excès d'énergie. Seuls les animaux supérieurs sont ainsi capables de jeu, car les individus des autres espèces sont tellement accaparés par ce qui est nécessaire à leur survie, se procurer de quoi se nourrir, échapper à leurs prédateurs, se ménager un abri ou encore s'occuper de leur progéniture, qu'il leur est impossible de jouer. Seuls les animaux qui ont le moins de mal à assurer leur subsistance trouvent le temps et l'énergie de jouer. Les félins sont ainsi susceptibles de poursuivre une proie, sans la dévorer, en faisant semblant de la mordre, en la lâchant, pour la ressaisir aussitôt, etc. Le jeu consiste ainsi à « faire semblant » et est interprétée par Spencer comme l'imitation d'une activité sérieuse. Karl Groos cependant relève une incohérence dans la conception selon laquelle le jeu procéderait d'un excès d'énergie, qui conduirait l'animal à adopter, pour s'en libérer, une attitude à laquelle l'animal est rompu, sans que cette dernière soit motivée par l'exigence de subvenir aux nécessités de la vie. En effet cette conception du jeu ne permet pas de rendre compte d'une des manifestations les plus évidentes du jeu : le jeu des jeunes animaux et des enfants. Parce que dans le jeu, les jeunes adoptent des attitudes qui sont celles d'activités qu'ils n'ont encore jamais véritablement pratiquées, Karl Groos fait valoir qu'il ne faut pas comprendre le jeu à partir de l'imitation, mais plutôt comme les premières manifestations ou les prémices des activités qui vont être les leurs à l'âge adulte. Dès lors, ce n'est pas l'imitation, entendue comme l'acte de faire semblant, qui est au principe du jeu, mais l'instinct. Il ne s'agit pas tant de reproduire une attitude de la vie ordinaire que d'effectuer et de reprendre, à de multiples reprises, un mouvement, dans ce qui s'apparente à un exercice. Reste à savoir si cette attitude a une

10 Nous référons ici à la traduction anglaise, disponible en ligne : *The play of animals*, traduit par Elizabeth L. Baldwin, New York, Editions Appleton, 1898.

finalité extérieure, si elle trouve d'abord son sens dans une maîtrise qu'elle permet d'acquérir. À cette finalité externe comme posée comme constituant le sens du jeu, Karl Groos oppose « le plaisir d'être cause »¹¹. Dès lors qu'il l'a déjà éprouvé, l'adulte recherche, tout comme le jeune, ce plaisir. Il est donc également susceptible de jouer. Mais la jeunesse est, chez certaines espèces et de manière privilégiée, le temps du jeu, parce que les petits ne disposent pas, au tout début de leur vie, de toutes leur facultés, et que, de ce fait, ils dépendent, pendant un moment, des soins que leur prodiguent leurs parents. Ils ne sont ainsi pas, dès le début, confrontés à la nécessité d'assurer par eux-mêmes leur subsistance. Qu'il y ait là une condition du jeu, ne prouve cependant pas que le dynamisme dont ils témoignent trouve son sens à partir de la nécessité, à laquelle ils vont être rapidement confrontés, de subvenir à leurs besoins. Envisager le jeu comme ce qui est nécessaire à la formation, y voir, en premier lieu, le moyen pour l'animal, d'acquérir les facultés dont il aura besoin pour assurer sa survie, c'est considérer que les manifestations de vie de l'animal ont d'abord trait à la conservation de soi¹².

Or la vie, comme l'a montré Kurt Goldstein, ne saurait être conçue de manière adéquate à partir de la notion de conservation. Prenant appui sur son expérience de neurologue, de neuropsychiatre, et de psychologue, il écrit : « Je voudrais ainsi préciser mon point de vue vis à vis de l'hypothèse d'une pulsion qui joue un grand rôle dans l'idée que l'on se fait des êtres vivants : celle de la conservation de soi-même. » En effet, « une telle tendance existe sans aucun doute chez le malade », de sorte que l'« on peut être conduit à admettre que la conservation est un signe caractéristique de la vie ». Mais, précisément, « l'observation des malades montre que la simple conservation est signe de vie anormale, de vie en déclin. Pour le malade le maintien de l'état est la seule possibilité d'existence. La force impulsive de la vie normale est la tendance de l'organisme à l'activité, au développement des capacités, à une réalisation aussi haute que possible de son essence. ». Comprendre l'acte du vivant comme acte visant à la conservation de soi, dans le seul horizon de la survie, ne s'impose que dans les cas dans lesquels la vie est fragilisée et menacée. Cette perspective est biaisée car le vivant ne serait pas susceptible de lutter pour assurer sa survie s'il ne lui avait pas été d'abord donné, en un sens tant logique que chronologique, de se constituer par soi. Le vivant se définit d'abord par le mouvement dans et par lequel il se constitue. L'acte qui le caractérise en propre n'est pas celui par lequel il survit, mais celui dans lequel il s'accomplit, ou encore actualise son

¹¹ *Op. cit.* p. XXIII.

¹² Cf Bichat : « La vie c'est l'ensemble des fonctions qui résistent à la mort », cité par Canguilhem dans « Le vivant et son milieu », *La connaissance de la vie*, Paris, Editions Vrin, 2009, p. 174. La citation se trouve au tout début des *Recherches physiologiques sur la vie et la mort*, Paris, Editions Flammarion, 1995, p.1.

être. Si l'on comprend ainsi la vitalité du vivant, le jeu, pratiqué dans la jeunesse, trouve à son tour un tout autre sens, qui n'est plus celui de s'exercer pour acquérir certaines aptitudes nécessaires à sa vie d'adulte mais, comme le dit Goldstein d' « actualiser son essence ». Dès lors, c'est *en acte*, que le jeu trouve sa signification. Et l'on comprend seulement sous cet angle que l'adulte aussi puisse s'y livrer.

Ce qui donne à croire que le comportement ludique chez les jeunes doit d'abord être considéré comme ayant valeur, pour l'individu, de formation dans l'horizon d'une finalité externe, tient à ce que les pratiques de jeux reposent sur l'instinct. Les mouvements ludiques procèdent de l'instinct caractérisant l'espèce : le bond des gazelles est essentiellement long, même si leur fringance leur permet de passer au-dessus des buissons. Le saut des chamois, au contraire, tend à la verticale¹³. De toute évidence ces aptitudes distinctes sont liées aux nécessités de la vie des espèces concernées. Mais s'il peut s'avérer utile aux individus de jouer, en développant leur aptitude à faire face au milieu, cela ne signifie pas pour autant que le jeu trouve son sens dans cette utilité. Il passe par une actualisation des potentialités de l'individu, et celles-ci sont déterminées par l'instinct. L'antilope ne va pas jouer en se balançant, accrochée à la branche d'un arbre, comme pourrait le faire le babouin, tout simplement parce qu'elle en est incapable. L'instinct définit ce que l'animal est susceptible d'accomplir aussi bien quand il ne joue pas que lorsqu'il ne joue pas. Cela ne prouve en rien que l'attitude ludique ait pour finalité l'acquisition des facultés propres à l'espèce.

Précisons que si le jeu passe par une actualisation de l'instinct, il ne consiste jamais simplement en cela. Lorenz a montré que l'instinct, parce qu'il instaure, du dedans, une activité, pouvait faire preuve d'une parfaite cécité à l'environnement. L'étourneau est ainsi susceptible, sans avoir jamais avoir présenté un tel comportement, ni l'avoir vu chez un congénère, de présenter tout le développement de la chasse aux mouches alors même qu'aucune mouche ne se trouve dans son entourage¹⁴. Il observe le ciel dans l'attitude caractéristique de son espèce au moment où sa proie est en vue, prend son envol, poursuit la proie qui n'existe pas, fait le geste de happer l'insecte dans un claquement de bec et a un mouvement de déglutition. Un tel comportement manifeste une activité instinctive à l'état pur, c'est-à-dire coupé du monde environnant. Il est possible d'y voir une vie qui s'empare d'elle-même, une façon pour le vivant de s'emparer de ses propres possibilités. Mais cette attitude n'est pas un jeu, ce qui permet de cerner une dimension essentielle du jeu, celle de la relation à

¹³ Cf Groos, *op. cit.*, p. 113.

¹⁴ *L'Agression, une histoire naturelle du mal*, Paris, Editions Flammarion, 1977, p. 58.

une extériorité. Le chat qui joue à chasser ne chasse pas véritablement mais il vise au moins quelque chose, fût-ce un simple bout de chiffon. Il s'agit, sur une balançoire, de jouer avec l'apesanteur, c'est-à-dire d'utiliser, pour s'élever, la force qui nous maintient au sol, en prenant de l'élan et en accompagnant le mouvement de balancier par les gestes appropriés. L'acte dans le jeu, n'est jamais effectué à vide, bien qu'il ne s'inscrive pas non plus dans le milieu qui est celui de la vie ordinaire. Le jeu suppose la relation à un environnement, fût-il entièrement imaginaire, comme lorsque des enfants « jouent aux indiens ». Il s'agit ainsi, dans le jeu, pour le vivant, de s'emparer de ses possibilités d'une tout autre manière que dans le cadre d'un instinct qui se déploie à vide.

Contrairement à Henriot qui considère que la conscience est constitutive du jeu, Groos définit l'activité ludique à partir de l'état d'esprit du joueur, que celui-ci soit un animal ou un homme. C'est « la joie d'être cause » qui est, selon lui, au principe du jeu¹⁵. Cette formule implique que le jeu ne saurait avoir lieu sans l'ouverture à une altérité, un espace de jeu, puisqu'il n'y a pas de cause sans effet. Elle indique, en même temps, que bien qu'un effet soit recherché, il ne l'est pas pour lui-même, puisque ce n'est pas tant lui qui importe dans le jeu que le fait, pour celui qui s'y livre, d'être cause¹⁶. Une suggestion d'Alain, qui n'est suivie d'aucun développement, offre sans doute une perspective plus pertinente encore de ce qui se produit dans le jeu : "Ce qui fait le plaisir en tous les cas peut-être, c'est un accord et comme un ajustement entre l'action que l'on fait et les conditions extérieures. La fonction vitale est une adaptation de chaque instant, un triomphe devant un problème nouveau ; nouveau, mais que l'on reconnaît assez pour s'y attaquer avec confiance et sentir qu'on le surmontera."¹⁷ L'actualisation d'un pur instinct qui se déploie à vide n'est pas l'exercice d'une fonction vitale en un sens fort, puisque celle-ci trouve sens par son adéquation à une circonstance extérieure. Le mot « jeu » dit d'ailleurs la relation en un de ses sens : ce qui se décide dans des « jeux de pouvoir » résulte du rapport que différents protagonistes entretiennent les uns avec les autres. Ainsi, entrer dans un jeu c'est toujours entrer dans un labyrinthe de relations. L'activité ludique s'inscrit dans un réseau de sens, qui se dessine en vertu de la joie que le vivant éprouve lorsqu'il fait preuve de la faculté d'adaptation qui est au principe de toute fonction vitale. L'attitude qui est celle du jeu met en évidence que l'adaptation ne doit pas être pensée comme

15 *Op. cit.*, p. XXIII.

16 C'est pourquoi « on aime mieux la chasse que la prise ». Les hommes comme parfois les animaux, mettent toute leur énergie à courir un lièvre dont ils ne voudraient pas « s'il était offert ». Pascal, Br. 139, L. 136, *Oeuvres complètes*, Paris, Editions du Seuil, 1993.

17 *Propos sur l'éducation*, Paris, Editions PUF, collection « Quadrige », 1986, XXXII, p. 83.

une adaptation spécifique à des conditions locales déterminées, mais bien comme une marge de manœuvre par rapport au milieu, comme une indépendance relative du vivant à l'égard du milieu¹⁸.

Un vivant est susceptible de déceler chez un autre vivant une telle attitude, sur le fond de la vitalité qu'ils ont reçue en partage. Cette reconnaissance s'adosse à celle de la vie, comme telle. Car, selon Canguilhem, « la pensée du vivant doit tenir du vivant l'idée du vivant ».¹⁹ Le biologiste étudie le vivant, une fois celui identifié comme tel, avec les méthodes scientifiques objectivantes qui sont les siennes. Mais ce ne sont pas ces méthodes qui lui permettent de désigner le vivant comme tel ; c'est non pas en tant que biologiste, ni même en tant qu'homme, qu'il reconnaît le vivant, mais en tant qu'il est lui-même vivant²⁰. Le jeu est, pour sa part, reconnu, chez certains animaux et de manière privilégiée à certains âges de la vie, parce qu'il est un des modes de la vie, et à ce titre une de ses manifestations, au même titre que l'alimentation, la croissance, le vieillissement ou encore le sommeil. Il est, en revanche, impossible d'attribuer le jeu à la plante dès lors qu'elle n'est pas, comme l'est l'animal, libre de ses mouvements. Le jeu est d'abord et avant tout une manifestation de vie. C'est parce que la vie trouve en elle-même sa fin, et que le jeu est très précisément l'activité dans laquelle l'individu se donne à éprouver sa propre vie, qu'elle lui procure, quelles que soient les difficultés qu'il rencontre dans le cadre de cette activité, une satisfaction. L'animal ne joue pas pour jouer, il joue pour s'éprouver lui-même comme vivant. Et plus la difficulté est grande, plus le sentiment d'être vivant est intense.

II À l'épreuve des critères de l'activité ludique selon Caillois

18 Cf Canguilhem, « Le vivant et son milieu », *op. cit.*, p.189 : « Un organisme n'est donc jamais égal à la totalité théorique de ses possibilités. On ne peut comprendre son action sans faire appel à la notion de comportement privilégié. Privilégié, cela ne veut pas dire objectivement plus simple. C'est l'inverse. L'animal trouve plus simple de faire ce qu'il privilégie. Il a ses normes vitales propres.

Entre le vivant et le milieu, le rapport s'établit comme un débat (*Auseinandersetzung*) où le vivant apporte ses normes propres d'appréciation des situations, où il domine le milieu, et se l'accommode. Ce rapport ne consiste pas essentiellement, comme on pourrait le croire, en une lutte, en une opposition. Cela concerne l'état pathologique. Une vie qui s'affirme contre, c'est une vie déjà menacée. »

19 *Op. cit.*, p. 16.

20 Canguilhem évoque la nécessité de la constitution d'une biologie qui ne repose pas sur l'« analyse physico-chimique » : « Il reste tout à faire en biologie. La biologie doit tenir d'abord le vivant pour un être significatif, et l'individualité, non pas pour un objet, mais pour un caractère dans l'ordre des valeurs. Vivre, c'est rayonner, c'est organiser le milieu à partir d'un centre de référence qui ne peut lui-même être référé sans perdre sa signification originale. » *Op. cit.*, p. 188.

Comme nous allons le voir, les critères de l'activité ludique que propose Caillois, dans *Les jeux et les hommes*²¹, corroborent la compréhension que nous avons acquise du jeu : il s'agit dans le jeu, de faire l'épreuve de soi comme vivant, dans le cadre d'une action qui a comme sens premier, pour le joueur, de lui permettre de saisir, en acte et de manière réflexive, sa propre action. Le plaisir pris au jeu est ainsi un plaisir spécifique attaché à la plénitude de se sentir vivant.

Le premier des critères de Caillois consiste à dire que le jeu est, par nature, une activité « libre »²². En effet un jeu qui se déroulerait sous la contrainte perdrait *ipso facto* son caractère ludique, puisqu'une activité contrainte n'est pas spontanée. Elle ne procède pas de la manière dont l'acte de se créer soi-même se prolonge hors de soi, et est éprouvé sur le mode de la réflexivité, mais, au contraire, de la manière dont l'environnement s'impose au vivant. Dès lors, il n'est plus dans une libre expérience de soi. Le jeu, selon Caillois, c'est le deuxième critère, se déploie comme une activité « séparée » qui se déroule dans un temps et dans un lieu propres. Dans le cours de la vie ordinaire, le vivant est souvent accaparé par la nécessité d'accomplir ce qui lui permet d'assurer sa subsistance. L'aigle, lorsqu'il chasse, ne joue pas. Le jeu suppose une rupture avec le mode qui est celui des occupations de la vie courante. Cette rupture passe par la définition d'un cadre spatial et temporel spécifiquement consacré au jeu. Le terrain de jeu, le cours de la partie, constituent les dimensions spatio-temporelles autonomes, et distinctes, du jeu, dans lesquelles tout ce qui a trait à la vie ordinaire se trouve suspendu.

Le troisième critère de Caillois a trait à l'incertitude qui est requise par le jeu. Celui-ci est une activité « incertaine ». Cet autre caractère essentiel du jeu peut également être reconduit à l'acte par lequel le vivant s'éprouve réflexivement comme tel. L'acte par lequel le vivant se constitue lui-même est incessant, ce qui voue celui-ci à être, de manière décisive, *devenir*. Il ne saurait y avoir de vivant sans l'acte de vivre, et par là de devenir. C'est ce qu'indique, le fait que le terme de « vivant », qui peut pris comme un substantif ou un adjectif, est d'abord un participe présent. Dès lors qu'il ne vit plus, le vivant n'est plus. Il n'y a plus qu'un cadavre. Parce qu'il est devenir, parce qu'il est aussi, essentiellement, rapport à son milieu²³, et que ce rapport est nécessairement fluctuant, le vivant comme tel se trouve toujours

21 Paris, Éditions Gallimard, collection « Folio essais », 2009, p. 42-43.

22 *Ibid.*, Caillois souligne, en les énumérant, chacune des six caractéristiques du jeu comme tel.

23 Le vivant est inséparable de son milieu : « Du point de vue biologique, il faut comprendre qu'entre l'organisme et l'environnement, il y a le même rapport qu'entre les parties et le tout à l'intérieur de l'organisme lui-même. » *op. cit.*, p. 184.

dans l'incertitude concernant ce qui va lui advenir. L'incertitude est ainsi un trait essentiel de la vie avant d'être celui du jeu. Faire l'épreuve de soi comme vivant suppose de faire une expérience dont le déroulement n'est pas connu à l'avance, ni même déjà défini. Cette dimension de l'expérience ludique selon laquelle ce qui est en cours n'a pas de développement prévisible met l'accent, dans ce type d'expérience, sur ce qui se produit en acte. Le joueur vit intensément le temps du jeu, parce que ce qui s'y produit est à chaque instant susceptible de faire virer la situation de jeu dans un sens ou dans un autre. Cela est vrai dans les libres-jeux d'imagination des enfants, mais aussi dans les jeux à règles dans lesquels des joueurs s'affrontent. Si le déroulement du jeu est prévu à l'avance, il n'y a plus de jeu, puisque rien n'y est plus « en jeu », c'est-à-dire en mouvement. Ce mouvement inhérent au jeu renvoie à un mouvement qui est le propre de la vie même²⁴. Le résultat ne saurait être intégralement déterminé à l'avance sans tuer l'esprit du jeu.

Le quatrième caractère distinctif de l'activité de jeu, selon Caillois, tient à ce qu'elle est « *improductive* ». C'est une activité qui ne produit aucun bien ni richesse. Et Caillois répond à l'avance à l'objection qui consisterait à mettre en avant les jeux d'argent pour affirmer que le jeu est susceptible de susciter de la richesse. S'il est possible de devenir riche en jouant au poker, ce n'est jamais que par « déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs »²⁵, de sorte que l'on a toujours à la fin de la partie, une « situation identique à celle du début de la partie »²⁶. Autrement dit le jeu peut être l'occasion d'une redistribution de la richesse existante, il n'est, en lui-même, pas création de richesse²⁷. Le caractère essentiellement improductif du jeu peut, lui aussi, être reconduit à une compréhension du jeu comme acte qui a pour sens de donner au vivant la possibilité de s'éprouver comme tel. En effet un acte productif est un acte transitif qui trouve sa fin en dehors de lui, dans ce qui est produit. Or, si tout jeu consiste à faire quelque chose, la raison d'être de cet acte se tient dans cet acte même, et non en ce qui peut éventuellement, en résulter. On peut chasser pour se nourrir ou chasser par jeu, c'est-à-dire accomplir un acte dans lequel ce qui importe n'est pas tant la prise que ce qui est vécu à

24 Ce mouvement a trait au devenir et doit naturellement s'entendre en un sens beaucoup large que le simple déplacement spatial.

25 *Op. cit.*, p. 43.

26 *Ibid.*

27 La mise, dans les jeux d'argent, introduit pourtant dans le jeu un élément qui trouve en premier lieu sa valeur dans le cours de la vie ordinaire. De ce fait, ce qui se déroule au sein du jeu, la perte ou le gain, n'est pas sans incidence dans celle-ci. Cependant, cet aspect du jeu d'argent tend moins à ce que la sphère du jeu empiète sur le cours de la vie ordinaire, qu'à faire entrer celle-ci dans le domaine du jeu, en y introduisant l'incertitude qui est propre au jeu. La prise de risque si elle est, comme on dit « conséquente », consiste à suspendre le cours de la vie toute entière à ce qui se passe dans le jeu. La vie prend par ce biais un tour dramatique selon lequel elle est plus intensément vécue.

l'occasion du guet ou de la poursuite. Autrement dit, dans le jeu, un acte transitif s'accomplit, mais dans une visée réflexive selon laquelle qu'il acquiert un caractère intransitif. L'acte de vivre, en effet, est à lui-même sa propre fin; et parce que le jeu est une manifestation de la vie, son sens provient de ce qu'il donne à vivre.

Le caractère paradoxalement intransitif de l'activité ludique explique pourquoi le jeu est, selon Caillois, c'est là le sixième et dernier critère énoncé par l'auteur, une activité « *fictive* ». Si je prépare une salade de tomate, mon acte est transitif. Ce qui importe, lorsque je l'accomplis, c'est que la salade soit prête, de telle sorte qu'elle puisse être mangée. Si maintenant je joue à apprêter des tomates, ce qui compte, désormais, ce n'est plus ce qui est réalisé, mais ce qui est vécu, ressenti, expérimenté, à l'occasion de cette préparation. En imaginant que je joue avec de véritables tomates, il faudra dire que même si je prépare des tomates, je ne prépare pas en réalité de tomates. Jouer consiste, paradoxalement, à ne pas faire quelque chose en le faisant. Autrement dit, je fais comme si je préparais des tomates, et les tomates, vraies ou fausses, peu importe, ne sont là que pour permettre à l'acte de jeu de se déployer. On retrouve ici, au passage, le critère selon lequel le jeu est nécessairement improductif. En effet, dès lors qu'il y a production, l'acte n'est plus accompli pour lui-même, et il n'y a plus jeu. C'est en vertu de la spécificité de l'acte de jeu, dont la visée transitive est par avance neutralisée par la réflexivité dans laquelle elle est, par avance, ressaisie, que cet acte est accompagné « d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante »²⁸. Ce n'est pas parce qu'il a affaire à une réalité seconde, en marge de la réalité ordinaire, que le jeu est jeu, mais c'est parce qu'il a prise sur une réalité sans pourtant se rapporter véritablement à elle, ou plutôt, en ne se rapportant à elle que comme médiation au profit de ce qui est éprouvé et vécu, que la sphère dans laquelle il se déploie se situe en marge de la réalité à laquelle le joueur a affaire dans la vie courante. Ainsi le jeu est une activité « fictive » parce qu'il consiste à faire « comme si » l'on faisait telle ou telle chose, alors même qu'aucune réalisation concrète n'est véritablement attendue dans cette occupation. Le « but du jeu » n'est jamais une fin véritable, il est ce que le joueur se donne comme objectif pour pouvoir jouer, et tirer plaisir de cette expérience. Et c'est parce que c'est une activité fictive, que les jeux d'enfants sont susceptibles d'ouvrir sur des fictions portées par l'imagination la plus débridée. L'enfant n'a pas moins quitté la réalité lorsqu'il joue à couper des tomates que lorsqu'il cherche à capturer un spécimen de l'espèce très recherchée des abeille-papillons sur la lettre A de

28 Caillois, *op. cit.*, p. 43.

l'Océan Atlantique²⁹. Il est par avance, dans les deux cas, dès lors qu'il joue, dans un autre monde, qui procède, au premier chef, d'une libre exploration de formes de vie.

Le fait, enfin, c'est le cinquième critère dans l'énumération de Caillois, que l'activité ludique soit nécessairement réglée est liée à son caractère fictif. Dans le jeu, le vivant évolue dans une réalité seconde, qui n'est pas celle de son environnement ordinaire. Les règles du jeu définissent le cadre fictif dans lequel le joueur inscrit son action, et ce cadre fictif procède de la normativité du vivant, c'est-à-dire de la capacité qu'il a de constituer des normes. Ce thème constitue un enjeu majeur de la pensée de Canguilhem, en particulier dans le *Normal et le pathologique*. Lorsque le médecin détermine ce qui est, de son point de vue, le fonctionnement normal du corps vivant, il se réfère à un schéma techniciste nécessaire à l'acte médical qui est lui-même une technique. Jean Senebier écrit ainsi en 1778³⁰ : « La physiologie est la base de la médecine. Elle présente à celui qui l'exerce l'état naturel de la machine qu'il doit entretenir en prévenant les dérangements qui la menacent et en les réparant quand ils sont arrivés. » Les normes que le physiologiste croit lire au sein du vivant à des fins technicistes sont d'abord les siennes propres. Mais les possibles variations dont est susceptible le vivant ne sont pas dénuées d'intérêt. Un pouls de 40 est le résultat d'un entraînement assidu chez le rameur³¹, il donne l'espoir d'une bonne performance. L'écart par rapport à la norme peut ainsi avoir une grande valeur. Où l'on voit que la norme, qui comprend l'affirmation d'une valeur, se trouve elle-même évaluée, et ne saurait l'être que par le vivant qui est seul juge de l'aisance ou de la difficulté qu'il éprouve dans son rapport au milieu. La santé ne consiste pas en un fonctionnement régulier, qui assurant une stabilité, ne souffre aucune variation. Car le vivant n'est pas *constitué* de telle ou telle manière, mais il n'a de cesse, par morphogénèse perpétuelle, de *se constituer*. Autrement dit, il n'est pas normé, c'est-à-dire soumis à une norme, mais il est normatif, il instaure de son propre fond les normes qui sont les siennes. Dès lors, la distinction entre la santé et la maladie ne doit pas s'entendre selon la normalité, mais selon la normativité. La santé consiste en cette variation que s'autorise le vivant dans le jeu des normes. Elle permet de changer de milieu. Les poissons migrateurs qui passent de l'eau douce à la mer témoignent de la capacité de l'organisme à subir une modification de certains mécanismes physiologiques. La modification est dans ce cas régulière et pour ainsi dire instaurée par un mode de vie régulé. Mais la normativité de la vie doit être envisagée comme possibilité. Le vivant

29 Voir les albums de *Philémon*, bande dessinée de Fred (pseudonyme d'Othon Aristides). Le personnage éponyme accède à un monde onirique dans lequel les lettres de l'Océan Atlantique sont des îles.

30 Cité par G. Canguilhem, dans l'article « Physiologie » de l'*Encyclopédie Universalis*.

31 *Le normal et le pathologique*, op. cit., p. 118.

est porteur d'une virtualité de formes de vie nouvelles. Cette virtualité demeure le plus souvent méconnue puisqu'elle est, en tant que virtualité, non actualisée. La normativité du vivant se confond avec la santé aventureuse, institutrice d'écarts par lesquels l'individu se dégage des normes ambiantes pour faire face aux changements du milieu. Elle est le signe de l'essentielle plasticité du vivant, qui tient à ce que celui-ci, parce qu'il se constitue de lui-même, est toujours susceptible d'adopter un nouveau mode de vie. La normativité du vivant est donc ce par quoi celui-ci est toujours au delà de lui-même et excède la forme qui est la sienne. Il s'expose donc à des dysfonctionnement et ne se soustrait pas à ce risque. L'homme sain, écrit Canguilhem, « mesure sa santé à sa capacité de surmonter les crises organiques pour instaurer un nouvel ordre. »³² Il fait ainsi écho à Nietzsche selon lequel « La grande santé » est « une santé que non seulement on possède mais qu'il faut aussi conquérir sans cesse, puisque sans cesse, il faut la sacrifier ! »³³

L'activité ludique souligne, en raison du mode réflexif selon lequel le vivant se rapporte à lui-même dans le jeu, un caractère essentiel du vivant. Par son aptitude à se donner des règles de comportement qui ne doivent rien à l'environnement dans lequel il se trouve, il affirme la marge de manœuvre qui est la sienne par rapport au milieu. Il fait l'épreuve de sa propre normativité : il en témoigne et l'éprouve à la fois. Le lien entre ces deux sens de l'expression « faire l'épreuve » permet de comprendre qu'un vivant puisse déceler, chez un autre vivant, une attitude de jeu.

Les critères du jeu énoncé par Caillois corroborent une compréhension de l'acte ludique à partir d'une tendance, présente chez certains vivants, à faire l'épreuve de soi à travers l'exercice de sa vitalité. Ils s'appliquent sans difficulté à l'acte vidéoludique, qui est, comme tout jeu, une activité libre, séparée, improductive, réglée et fictive. L'espace du jeu, dans l'acte vidéoludique, cependant, c'est là sa différence spécifique, est figuré à l'écran.

III L'acte vidéoludique à la lumière des caractéristiques du vivant

³² *Op. cit.*, p. 132.

³³ *Le Gai Savoir*, § 382. Nietzsche, *Oeuvres*, Paris, Editions Robert Laffont, collection « Bouquins », 1993.

Nous tenterons ici de montrer que non seulement la notion du vivant est requise pour penser l'attitude ludique en général et donc le geste vidéoludique en particulier, mais qu'elle est également requise pour penser le phénomène de l'immersion dont l'importance est capitale dans le dispositif vidéoludique. En effet, il appartient en propre au jeu vidéo, par différence aux modes de représentation d'un espace sur une surface plane qui l'ont précédé, qu'il soit pictural, photographique ou cinématographique, de faire figurer à l'écran un espace dans lequel se trouve pris celui qui le regarde. Alors le cinéphile demeure toujours extérieur au monde qui s'offre à son regard, le joueur, en tant que tel, se situe au sein même le monde que lui livre l'écran. Et s'il se trouve, effectivement, dans ce monde, cela suppose qu'il puisse, de quelque manière que ce soit, se sentir comme étant au centre de ce monde. Ce phénomène s'opère selon deux modalités distinctes.

Soit le dispositif de jeu de *Pac-Man* : le joueur contrôle, dans un espace constitué de couloirs, le personnage rond et jaune, à la bouche ouverte, au gré d'une situation sans cesse fluctuante ; en effet l'espace de jeu est polarisé en lieux attractifs et répulsifs. Le joueur collecte des points, immobiles, qui disparaissent lorsqu'il les atteint, ce qui lui rapporte des points. Par ailleurs, le joueur doit éviter des fantômes, qui ne cessent de se déplacer, sous peine de perdre « une vie ». Or la configuration de l'espace à partir de ce qui est recherché d'un côté, et ce qui suscite la fuite de l'autre, doit être pensée à partir de ce qui est seul capable de constituer la source de ces différentes valeurs ; elle doit être pensée à partir d'un vivant. Ce n'est que pour un vivant en effet, que quelque chose est donné comme devant être poursuivi ou au contraire évité. Les couloirs de *Pac-Man* constituent un environnement en ce qu'il se détermine comme ce qui se trouve aux environs, aux alentours, de ce qui peut seul exister comme centre : un vivant. Si le vivant est centre, cela ne saurait, cependant, être en vertu d'une position spatiale. Car il n'y a jamais dans l'espace de positions que relatives. Si le vivant est au centre de l'environnement, c'est parce qu'il n'y a d'environnement que par lui. L'environnement, en tant que tel, a un relief qui tient à ce qu'il est traversé par du sens. Et ce sens trouve dans le vivant sa source. Comme l'écrit Canguilhem : « Un sens, du point de vue biologique et psychologique, c'est une appréciation de valeurs en rapport avec un besoin. Et un besoin c'est pour qui l'éprouve et le vit un système de référence irréductible et par là absolu. »³⁴

Si l'avatar, qui indique la position occupée par le joueur, est bien le centre de ce qui se

34 *Op. cit.*, p. 197.

déploie autour de lui comme son environnement, ce qui est *figuré* à l'écran ne coïncide pas avec ce qui y est *représenté*. La représentation en deux dimensions montre l'espace comme un contenant dans lequel se dessinent des *rapports entre* les différents éléments du jeu. C'est un espace sans perspective. Au contraire, dans l'espace centré, qualifié, qui apparaît sous le prisme des valeurs contrastées dont chacune de ses parties est parée pour le vivant, ce dernier s'impose comme ce par quoi s'instaure un *rapport à* quelque chose. Le comportement d'un être vivant se rapporte essentiellement à ce qui n'est pas l'organisme. Il est, de plus, de nature proto-cognitive puisqu'il fait des différences, reconnaît ce qu'il faut fuir ou poursuivre. Dans cette perspective, rien n'apparaît jamais comme étant simplement, de manière neutre, proche ou lointain. Apparaît d'abord ce dont il faut s'approcher ou au contraire s'éloigner, et, conjointement, ce qui est particulièrement menaçant ou non, ce qui est, ou non, accessible. Dès lors la perception s'enlève sur le fond d'un mouvement vivant, au gré duquel sont projetées des perspectives mouvantes. Ce phénomène correspond à ce que l'on appelle communément l'immersion.

Cependant le dispositif de jeu, commun à de très nombreuses productions vidéoludiques, selon lequel le joueur doit poursuivre quelque chose tout en évitant autre chose³⁵, conformément aux dynamiques qui sont celles des mouvements les plus élémentaires des êtres vivants, n'est pas le seul ressort de l'immersion. Celle-ci passe par le sentiment éprouvé par le joueur, de se situer au centre de l'espace représenté à l'écran. Or le jeu vidéo témoigne, depuis ses débuts, de la vocation qui lui est inhérente de proposer d'entrer, selon le mode du mouvement d'approche, dans un monde. Le premier jeu de *First Person Shooter* est réalisé dès 1974. L'univers dans lequel il se déroule ressemble à un labyrinthe de *Pac-Man*, qui aurait accédé à une profondeur que lui confère l'usage de la 3D d'une part, et l'étendue du dédale qui constitue l'aire de jeu, d'autre part. Il s'appelle d'ailleurs *Maze*³⁶ : le joueur y évolue dans un labyrinthe qu'il lui est possible de voir sur un plan et selon une vue à la première personne en trois dimensions. *Doom*, réalisé en 1993, qui connaît un très grand succès, repose sur le même principe. L'action se déroule comme dans *Maze* dans un dédale de couloirs et de salles. Quelques ouvertures sur le paysage extérieur participent au sentiment de profondeur de l'espace. Des escaliers relie, de plus, différents étages. L'horizon demeure toutefois limité et le graphisme relativement homogène, de sorte que le jeu ne suppose pas une programmation trop lourde.

35 Le modèle cynégétique s'applique, par exemple, à tous les FPS (*First Person Shooter* : Jeu de tir à la première personne).

36 Il est produit par Steve Colley, Greg Thompson & Howard Palmer, aux USA. Il fonctionne sur Imlac PDS-1.

Dans une tout autre veine, la 3D est utilisée, de manière aussi frappante qu'astucieuse, dès 1976, dans *Night Driver*. Le jeu est réalisé à la suite de *Gran Track 10*, un jeu d'arcade de course automobile contre la montre. Celui-ci se déroule sur un circuit, vu en surplomb, dont les limites sont tracées au moyen d'alignements de points blancs. *Night Driver* est une sorte de *Gran Track 10* dans lequel le pilote est rendu au sol ; le jeu tire partie du caractère sommaire autant qu'abstrait de la délimitation de la route. Le coup de force accompli lors de la réalisation de ce jeu réside dans le fait d'être parvenu à donner un sens phénoménal, conjointement, au noir de l'écran et au défilé des points lumineux marquant les limites de la route. Celle-ci n'est plus vue en surplomb, mais de face ; seules figurent à l'écran les bornes réfléchissantes qui indiquent au conducteur, la nuit, le tracé de la route. L'effet produit, avec des moyens extrêmement limités, grâce au simple défilement, à l'écran, des petits rectangles blancs, est remarquable³⁷. Le mouvement d'approche est parfaitement rendu. La pratique vidéoludique donne ici le sentiment d'entrer dans l'espace représenté à l'écran, ce qui constituait de toute évidence l'enjeu de la conception de ce jeu³⁸.

Night Driver s'impose, en premier lieu, par la force avec laquelle le jeu restitue, de manière stylisée, une *expérience vécue*. Triclot écrit ainsi : « *Night Driver* reproduit à la perfection, avec si peu de moyens que cela en est incroyable, l'état second dans lequel peut nous plonger une longue route de nuit. »³⁹ Parce que la pratique vidéoludique restitue une expérience vécue, la profondeur qu'elle rend sensible n'est pas celle d'un espace auquel le joueur ferait face ; c'est celle d'un monde *dans* lequel il se trouve parce qu'il lui appartient effectivement d'y entrer. Ce jeu, dans son achèvement formel, qui repose sur un dispositif minimaliste, réalise de manière exemplaire ce qui nous semble être une des vocations essentielles du médium.

37 Cf Triclot, *Philosophie des jeux vidéos*, op. cit. : « Jamais plus on ne fera autant avec si peu. », p. 149.

38 Le concepteur du jeu, Shepperd, raconte comment une impression visuelle lui a donné l'idée du dispositif. On lui montrait la photocopie d'un prospectus pour un autre jeu d'arcade de course automobile, sur laquelle il jeta un bref coup d'oeil. L'écran du jeu n'était visible qu'en partie et Shepperd y vit de petits carrés blancs qui lui firent penser à des bornes réfléchissantes le long d'une route. Il lui fallu ensuite tout inventer : « " At no time did anybody suggest, either inside our outside Atari, how I was to make an actual game out of moving little white boxes around the screen. That I had to dream up on my own. " To work out how the game should look, Shepperd opted for learning from first hand experience. " I remember driving around at various times and various speeds- research, you know, watching what the things on the side of the road appeared to be doing as they passed my peripheral vision. " said Shepperd. His solution was to have the white boxes emerging from a flat virtual horizon and growing bigger and further apart as the player's car moved toward them. Once the boxes reached the edges of the screen they disappeared. The first time Shepperd got the movement effect working, he and his boss were stunned. » cf Donovan, *Replay, The history of videogames*, Lewes, Editions Yellow ant, 2010, p. 46-47.

39 Op. cit., p. 149.

Il n'y a, au sens strict, aucune représentation possible de la profondeur par laquelle le sujet ne fait pas seulement face à un monde, mais se trouve dans un monde. La représentation picturale, photographique, mais aussi cinématographique saisit ce qu'elle représente à l'intérieur du cadre qui est le sien. Le spectateur y fait toujours face à quelque chose. Un monde peut bien se déployer dans ce type de représentations, mais le spectateur ne peut, en aucune manière, s'inscrire dans ce monde. Son point de vue peut se déplacer au gré d'un *travelling*, mais le *travelling* par lequel le point de vue du spectateur est porté, selon un mouvement d'approche, vers une partie de l'espace représenté, le laisse en dehors du monde qui est porté à l'écran. Car ce mouvement d'approche est celui par lequel le spectateur *est amené* à voir de plus près quelque chose qui se trouve dans le monde représenté à l'écran, mais il ne saurait être celui par lequel il se trouve au milieu de ce monde. La prise de vue que l'enregistrement opéré par la caméra ne rejoint jamais l'acte de *se mouvoir* qui est celui de l'approche véritable. Je ne verrai jamais rien d'autre, du monde qui est porté à l'écran, que ce que le metteur en scène, et, en dernier lieu, le monteur, ont bien voulu me montrer. Dans le jeu vidéo en trois dimensions, en revanche, j'ai l'initiative, non de ce que je vois, mais de la manière dont je le vois. Je peux m'approcher, reculer, passer mon chemin ou scruter minutieusement les détails de tel ou tel élément du monde dans lequel, de ce fait, je me trouve. Chaque perception s'enlève sur un mouvement qui est mien, et dont la spontanéité me constitue comme étant au milieu de ce qui est perçu. Au cinéma le point de vue du spectateur peut bien être pris dans un mouvement d'approche, mais ce mouvement n'est jamais le sien. C'est celui de la caméra, qui lui est dès lors imposé. Le mode selon lequel un monde apparaît dans un jeu vidéo à trois dimensions rend manifeste, par différence, la manière dont le point de vue au cinéma, même lorsqu'il est en mouvement, est toujours, en quelque manière, fixe. Il est déterminé, de manière définitive, par l'orientation de la caméra lors de la prise de vue ou encore à travers les coupes opérées par le monteur. Autrement, dit le point de vue est *constitué* lorsqu'il est offert au spectateur. Il est déjà défini. Au contraire, il est donné au joueur de jeu vidéo d'adopter un point de vue constituant sur le monde. Ce qu'il voit lui donne de l'élan pour aller plus loin au gré d'un dynamisme dont il constitue le fond propre. La perception n'est pas, en chacun de ses mouvements, cadrée à l'avance, elle rayonne depuis un *centre*, sans lequel le point de vue ne saurait se situer comme étant *au milieu* d'un monde. Et c'est en fonction de ce centre également que se dessine dans toutes les directions, la profondeur. Le point de vue vidéoludique se distingue ainsi radicalement du point de vue cinématographique. L'acte de sentir, dans la perception,

diffère en nature selon que le sujet en ait, ou non, l'initiative. En ce sens, ce qui marque la différence entre ces deux façons de se rapporter à un monde n'a pas trait à la translation du point de vue, c'est-à-dire à la manière dont il se transporte d'un point de l'espace à un autre, mais à la possibilité ouverte par le jeu vidéo d'une visée qui constitue, du fait de son autonomie, un *centre de référence* à partir duquel le monde se déploie.

Cette possibilité est un des modes selon lesquels le dispositif du jeu vidéo imite le mode d'être spécifique du vivant. En effet, c'est parce que le vivant se constitue par lui-même, qu'il se distingue de ce qui n'est pas lui. Il entre ainsi en rapport avec ce *au milieu* de quoi il se trouve. Et c'est depuis le centre qu'il est que se creuse toute perspective. Mais aucune perspective n'est constituée une fois pour toutes. La visée de l'intentionnalité, par laquelle quelque chose est perçu, ne diffère pas, en son origine, de la visée par laquelle se forme le mouvement dans sa spontanéité. Ce mouvement, qui se déploie de son propre fond, ne peut être le fait que d'un être qui est par soi ; l'acte par lequel le vivant se définit comme tel est celui par lequel il *se* constitue lui-même, et, dès lors, le mouvement de l'approche ne peut être qu'un mouvement *vivant*. C'est parce qu'il procède de l'acte de se mouvoir que l'espace est *vécu*, et non seulement perçu. Non qu'il ne soit pas perçu, mais la perception est entée sur un mouvement spontané, qui est nécessairement mouvement de *se porter vers*, ce qui suppose une visée initiale.

L'approche sensible est parfaitement irréductible à un rapport spatial selon lequel une distance se résorbe ; car il s'agit, avec l'approche, non d'un rapport *entre* deux choses situées dans un espace commun, mais d'un rapport *à* quelque chose, étant entendu que c'est dans ce rapport que s'ouvre la dimension de la spatialité comme telle. Tout mouvement d'approche est animé par une visée et procède d'un acte d'orientation. Le vivant se donne une direction et ce qu'il perçoit est la *trace sensible* de son parcours. Le moment de la réceptivité ne saurait être disjoint d'un mouvement qui est constitutif de la manière dont le monde se révèle. En cela la perception est la face sensible du mouvement vivant.

Ainsi le point de vue qui est celui d'une représentation picturale, photographique, et, aussi bien, cinématographique, diffère du point de vue porté par un mouvement vivant en ce qu'il est *déjà constitué* d'un côté alors qu'il est *constituant* du rapport au monde qui s'instaure à travers de l'autre. Nous pouvons, dès lors, opposer au caractère défini et limité de ces différents modes de représentations, la dynamique fondatrice du rapport au monde qui se traduit, pour le vivant, par le pouvoir autonome de viser quelque chose. L'acte de se mouvoir suppose de se repérer dans un environnement. Pour un animal, comme pour l'homme en tant que vi-

vant dans l'attitude naturelle et le rapport quotidien qu'il entretient avec le monde, prendre une direction suppose de saisir en quelque manière de quoi est fait l'espace environnant. Tous les animaux n'usent pas pour cela des mêmes sens. On sait que de nombreux animaux, en particulier les animaux marins, tels que le dauphin ou l'orque, se repèrent dans leur milieu à l'aide de l'écho en retour des ultra-sons qu'ils émettent. Chez l'homme, la vue est privilégiée, de telle sorte que la visée par laquelle le mouvement se déploie est sous-tendue et accompagnée par la visée du regard. Et c'est parce que cette visée, en tant qu'elle est autonome, est constitutive de ce qui est vu, dans le mouvement vivant qui lui est associé, que ce point de vue diffère en nature de celui qui est porté à l'écran au cinéma. Qu'en est-il maintenant du point de vue dans un jeu vidéo en trois dimensions à la première personne ? Celui-ci diffère du point de vue au cinéma en ce que le joueur, contrairement au spectateur, dispose de latitudes qui lui confèrent un pouvoir d'initiative dans la manière dont le monde dans lequel se déroule le jeu s'offre à lui. Alors que la prise de vue et le montage déterminent de manière définitive ce qui sera porté à l'écran au cinéma, la modélisation et la puissance de calcul de l'ordinateur permettent de produire et ainsi d'afficher à l'écran, en temps réel, les images qui correspondent au point de vue du joueur en fonction des directions qu'il se décide à prendre. En cela, le dispositif vidéoludique permet au joueur d'avoir un rapport à l'espace du jeu qui se rapproche, autant que faire se peut, de celui que l'individu entretient, dans l'attitude naturelle, avec le monde. Il ne saurait le rejoindre tout à fait dans la mesure où ce rapport passe par l'écran, et donc une surface plane. Aussi maniable que puissent être les commandes du jeu, la mobilité du point de vue proposée dans le cadre du jeu ne peut se confondre avec celle qui repose sur la vivacité de micro-regards lancés dans toutes les directions du champ visuel. L'œil, en effet, grâce à sa structure sphérique, n'a de cesse de changer de direction. Par cette mobilité, même le paralytique, qui est privé de celle du corps, n'est pas enfermé dans un point de vue : il conserve une part d'initiative, selon laquelle il *porte son regard* sur le monde qui l'entoure.

Dans le dispositif vidéoludique d'un jeu à trois dimensions à la première personne, le joueur ne peut, à proprement parler, porter son regard sur tel ou tel aspect de l'univers du jeu, puisque c'est par le truchement de l'écran qu'il y accède. Son regard le fixe. Mais il a, à travers un certain nombre de commandes, la possibilité de *se diriger* dans cet univers, ce qui signifie à la fois qu'il a la latitude de découvrir, en un point donné de ce monde, ce qui se trouve autour de lui, et également de se déplacer. En cela, même si le processus d'immersion passe par le face à face avec l'écran, le joueur se trouve bien, dans le cadre du jeu, dans ce monde, et

non pas seulement face à lui. Sans doute n'est-ce pas un hasard si la profondeur du monde en ce qu'elle est associée au mouvement, est très tôt apparue, dans l'histoire des jeux vidéos, à travers un jeu de conduite automobile. L'automobile, se caractérise par la propriété, si frappante aux yeux des contemporains des débuts de sa production, de se mouvoir par elle-même. Autrement dit le conducteur dispose d'un engin qui lui permet de parcourir le monde et dont il *a la direction*. Ce monde, de plus, lui apparaît à travers ce type spécifique de fenêtre qu'est le pare-brise. On retrouve l'image de la fenêtre ouverte sur le monde qui permet de rendre compte de la manière dont une surface plane telle que l'oeuvre picturale, la photographie, l'écran cinématographique ainsi que vidéoludique peut ouvrir sur un espace à trois dimensions. Parce que la vue sur le monde est déjà délimitée lors de la conduite automobile par les bords du pare-brise, il n'est pas choquant que la vue soit cadrée dans les limites de l'écran, dans une simulation de conduite automobile. De plus l'acte de se mouvoir, dans la direction d'une voiture, passe par le maniement des commandes d'une machine, ce qui n'est pas très éloigné de ce que suppose l'acte vidéoludique. Il y a ainsi congruence entre l'acte simulé et sa simulation, en ce qui concerne, à la fois, le cadre dans lequel s'effectue la vision et le mode sur lequel s'opère l'action⁴⁰.

Quoiqu'il en soit du caractère particulier de cette heureuse adéquation, il apparaît que le médium vidéoludique se distingue des formes de représentations en deux dimensions existant avant son apparition, en ce qu'il permet au joueur de se situer, par le mouvement d'approche dont il dispose, véritablement au milieu du monde représenté. La profondeur de ce monde est saisie à travers la visée par laquelle le joueur se dirige dans une direction donnée. En cela, comme dans l'attitude naturelle et le rapport quotidien au monde, la perception s'élève sur un mouvement vivant et la visée de la conscience, qui fonde le moment d'objectivation du rapport au monde, est une phase du mouvement par lequel l'individu rejoint quelque chose. Associée au mouvement de la vie, la profondeur est vécue et non seulement perçue. C'est la raison pour laquelle elle ne saurait être véritablement représentée. Elle peut être en revanche figurée, si l'on entend par figure non pas l'apparence sensible à laquelle peut renvoyer le terme, mais la manière dont quelque chose se dessine sur le fond des traits de quelque chose d'autre, ce qui est le cas si l'on dit d'une « charpente étrangement inclinée » qu'elle a « la figure d'une plume gigantesque » ou d'un « papillon » qu'il « porte sur son corselet la fi-

⁴⁰ Les simulations de vol présentent des caractéristiques similaires. Il convient d'évoquer également les simulations ferroviaires, extrêmement populaires au Japon, à travers la série *Densha de Go!*. Le joueur conduit un train et doit respecter un certain nombre de consignes qui ont trait aux horaires, à l'endroit précis auquel le train doit s'arrêter, etc. Mais la conduite ne donne pas lieu à une direction, puisque le joueur n'a pas la latitude d'aller où il veut.

gure d'une tête de mort »⁴¹. La perspective que donne à voir la représentation est en ce sens la figure de la profondeur. Celle-ci ne peut être appréciée que lors d'un mouvement d'approche qui ne doit pas être entendu comme un simple déplacement du point de vue, mais comme le mouvement par lequel le sujet rejoint, spontanément, quelque chose.

L'ajustement auquel s'est livré Shepperd, le concepteur de *Night Driver*, afin de faire défiler à la bonne vitesse les petits rectangles blancs, pour donner le sentiment au joueur de conduire dans le noir est exemplaire d'un des modes de figuration du mouvement vivant au sein du médium vidéoludique : celui de l'approche sensible.

L'activité ludique consiste à accomplir un acte transitif sur un mode réflexif qui donne au vivant la possibilité d'éprouver sa propre vitalité. Gagner ou perdre une « vie » dans un jeu vidéo, c'est pour le joueur gagner ou perdre la possibilité de jouer encore, et ainsi de continuer à s'éprouver soi-même, dans et à travers le face à face avec l'écran, comme vivant. L'expression est riche de sens.

Ce n'est donc pas par hasard si, à travers les figures de Goldstein et surtout de Canguilhem, nous nous sommes référés aux œuvres de médecins pour penser la nature du jeu⁴². Le malade fait l'épreuve d'une modification dans l'exercice de ses fonctions habituelles qui conduit à un empêchement dans le rapport qu'il entretient avec son environnement. Le joueur, quant à lui, altère, spontanément, le mode selon lequel il se rapporte à son environnement ce qui le conduit faire l'expérience de sa propre vitalité. Il n'est pas nécessaire de supposer dans cet acte une intention qui relèverait de la conscience. Le comportement animal délivre un sens qui, n'étant pas visé de manière objective, n'est pas séparable de l'action, du mouvement vivant dans le monde. La maladie et le jeu ont ceci en commun que la

41 Voir les citations données à l'article « figure » du site du *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales* (<http://www.cnrtl.fr/>) : « “Charpente étrangement inclinée qui avait la figure d'une plume gigantesque posée comme sur un casque au front du vieux donjon (Hugo, *Rhin*, 1842, p. 83)”, “Un papillon de ce genre nocturne (...) porte sur son corselet la figure d'une tête de mort (Bern. de St-P., *Harm. nat.*, 1814, p. 268)” ».

42 L'œuvre Winnicott, psychiatre et pédiatre, doit également être mentionnée. Ses analyses, notamment dans *Jeu et réalité* (Paris, Editions Gallimard, collection « Folio », 2002) sont absolument décisives sur la question du jeu.

transformation de la relation au milieu modifie le rapport que le vivant entretient avec lui-même. Cette modification est vécue de manière négative par le malade, qui éprouve une difficulté dans l'exercice de ses fonctions vitales. C'est de manière spontanée, en revanche, que le joueur se mesure à telle ou telle difficulté, créée de toutes pièces, affirmant en s'y confrontant, sa vitalité et son indépendance par rapport au milieu. La maladie et le jeu, sont, en des sens différents, épreuve de la vie. L'acte vidéoludique l'est, selon une modalité spécifique, également.

Martine Robert, CEPERC, UMR 6059

Université de Provence,

29 avenue Robert Schuman

13621 Aix-en-Provence Cedex 1

martine.robr@gmail.com